

**HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN LAMA WAKTU
DALAM MENGERJAKAN TUGAS AKHIR PADA MAHASISWA
FAKULTAS ILMU-ILMU KESEHATAN UNIVERSITAS
JENDERAL SOEDIRMAN PURWOKERTO**

Kristian Adi Nugroho¹, Rahmi Setiyani², Wahyudi Mulyaningrat³

Abstrak

Latar Belakang: Bermain *game online* dapat menyebabkan kecanduan bagi pemainnya. Kecanduan tersebut dapat menyebabkan seseorang tidak dapat membagi waktu dengan baik. Kecanduan bermain *game online* dimungkinkan dapat mempengaruhi lama waktu dalam mengerjakan tugas akhir.

Tujuan: Untuk mengetahui hubungan antara kecanduan *game online* dengan lama waktu dalam mengerjakan tugas akhir pada mahasiswa.

Metode: Penelitian ini menggunakan metode deskripsi korelasi dengan desain *cross sectional*. Sampel penelitian berjumlah 64 responden. Pengukuran kecanduan *game online* menggunakan kuesioner *Internet Gaming Disorder Scale-Short Form* (IGDS-9SF), dan pengukuran lama waktu mengerjakan tugas akhir menggunakan kuesioner berisi tahap-tahap responden dalam menyelesaikan tugas akhir. Analisis yang dilakukan menggunakan uji *Spearman's*.

Hasil: Skor kecanduan game online dilihat dari nilai median adalah 37 dengan nilai minimum 36 dan nilai maximum 45. Skor lama waktu pengerjaan tugas akhir dilihat dari nilai median adalah 2,5 semester dengan nilai minimum 1 semester dan nilai maximum 5 semester. Hasil uji *Spearman's* menunjukkan nilai $p = 0,915$.

Kesimpulan: Tidak terdapat hubungan antara kecanduan *game online* dengan lama waktu dalam mengerjakan tugas akhir.

Kata Kunci: *Game online*, kecanduan, mahasiswa, tugas akhir.

**THE RELATION OF ONLINE GAME ADDICTION AND DURATION OF
WRITING THESIS AMONG UNDERGRADUATE STUDENTS OF
HEALTH SCIENCES FACULTY
JENDERAL SOEDIRMAN UNIVERSITY**

Kristian Adi Nugroho¹, Rahmi Setiyani², Wahyudi Mulyaningrat³

Abstract

Background: Playing online game can cause addiction for its palyers. The addiction can lead to poor time management. Game online addiction may influence the duration of thesis writing.

Objective: To identify the relation of online game addiction and the duration of thesis writing among students of Helath Science Faculty, Jenderal Soedirman University.

Methods: This study used correlation description method with cross sectional design. A total of 64 respondents were involved. Online game addiction measurement used *Internet Gaming Disorder Scale-Short Form* (IGDS-9SF), and the duration of thesis writing by questionnaire consists of stages during thesis writing. Data analysis by Spearman's test.

Results: Median score of online game addiction scores was 37 with minimum score was 36 and maximum score was 45. Median score of writing thesis among undergraduate students scores was 2,5 semester with minimum score was 1 semester and maximum score was 5 semester. Spearman's test results showed p -value=0,915.

Conclusion: No relation found of between game online addiction and thesis writing

Keywords: Addiction, online game, student writing, thesis.